Ajutor AppleScript

Informații esențiale

Despre AppleScript

Pe măsură ce utilizați Mac-ul dvs, veți observa că există numeroase sarcini repetitive. Cu AppleScript puteți scrie scripturi și realiza aplicații care pot automatiza sarcinile repetitive.

AppleScript este un limbaj pentru scripturi robust și versatil, integrat în OS X. Puteți utiliza AppleScript pentru a crea scurtături, pentru a automatiza sarcini repetitive sau chiar pentru a realiza aplicații personalizate care vă ajută să economisiți foarte mult timp. AppleScript vă permite să controlați aplicațiile scriptabile.

Scripturile AppleScript sunt alcătuite din comenzi cu sintaxă asemănătoare limbii engleze care realizează acțiuni ce implică obiecte. Câteva exemple de acțiuni sunt deschide, închide sau obține numele. Câteva exemple de obiecte sunt o aplicație, o fereastră sau o configurare a preferințelor.

Scripturile pot controla una sau mai multe aplicații. Pentru a accepta scripturi, o aplicație trebuie să definească termenii pe care îl puteți utiliza în scripturi. OS X include mai multe aplicații scriptabile.

De asemenea, scripturile pot controla aplicații în rețea, astfel încât puteți automatiza sarcini pe mai multe computere.

De fapt, utilizați AppleScript fără să știți. Multe funcții ale sistemului și ale aplicațiilor sunt de fapt scripturi AppleScript care sunt solicitate din cadrul unei aplicații. De exemplu, în acest sistem de ajutor, când dați clic pe un link ce deschide o aplicație sau un fișier, acțiunea este realizată de un script AppleScript.

SUBIECTE ASOCIATE

Cum funcționează AppleScript
Despre Editor AppleScript
Despre limbajul AppleScript
Resurse AppleScript pe Internet
Mediul de dezvoltare AppleScript Studio

Informații esențiale

Despre Editor AppleScript

Editor AppleScript este o aplicație pentru scripturi ușor de utilizat, care poate citi, scrie, înregistra și salva scripturi AppleScript.

Iată câteva dintre funcțiile Editor AppleScript:

- Oferă o interfață unitară, mai ușor de utilizat
- Vă permite să găsiți și să înlocuiți text din scripturi
- Realizează încadrarea automată a instrucțiunilor lungi din scripturi
- Vă permite să realizați anulări multiple de acțiuni
- Oferă scripturi de meniuri de scurtături pentru scrierea mai rapidă a scripturilor

- Acceptă servicii ale aplicațiilor
- Vă permite să accesați scripturi de aplicații prin utilizarea Paletei bibliotecă.
- Oferă un Asistent script care vă ajută să realizați instrucțiuni
- Furnizează un istoric al rezultatelor și un istoric al jurnalului de evenimente astfel încât să puteți examina ce se petrece într-un script

SUBIECTE ASOCIATE

Despre limbajul AppleScript
Mediul de dezvoltare AppleScript Studio

Informații esențiale

Crearea scripturilor AppleScript

Nu sunt necesare cunoștințe de programare pentru a beneficia de acest AppleScript. De fapt, nu este necesar să scrieți niciun cuvânt dintr-un script. Există sute de scripturi AppleScript utile incluse în OS X pe care puteți începe să le utilizați imediat, și mii de alte scripturi sunt disponibile pe web.

Dacă doriți ceva mai mult, puteți modifica puțin scripturile existente pentru a le adapta necesităților dvs.

Desigur, veți putea profita de cel mai mare avantaj creând propriile scripturi. Învățând să scrieți scripturi, veți putea să creați instrumente utile și automatizări cu ajutorul cărora veți economisi timp și veți câștiga în productivitate.

Puteți să modificați sau să creați propriile dvs. scripturi cu Editor AppleScript, care furnizează un mediu simplu în care să vă scrieți scripturile. Toate exemplele din Ajutor AppleScript au fost realizate utilizând Editor AppleScript.

- Deschideți Editor AppleScript

  Introduceți următorul text în fereastra Editorului AppleScript.

  ```
  say "Welcome to AppleScript!"
  ```

  Dați clic pe Rulează.

SUBIECTE ASOCIATE

Despre Editor AppleScript
Mediul de dezvoltare AppleScript Studio

Informații esențiale

Cum funcționează AppleScript

AppleScript funcționează prin trimiterea de mesaje, numite “evenimente Apple.” Când rulați un script, AppleScript trimite evenimente Apple sistemului sau aplicațiilor care execută comenzile.

În multe cazuri, aplicațiile sau sistemul vor returna un rezultat către AppleScript. De exemplu, dacă un script trimite o solicitare unei aplicații pentru a obține numele unui obiect, aplicația returnează numele. Dacă nu poate fi executată comanda, aplicația sau AppleScript poate returna un mesaj de eroare. Puteți vedea rezultatele returnate în Editor AppleScript.

În general, nu trebuie să cunoașteți modul în care funcționează evenimentele Apple. AppleScript realizează toate acestea pe fundal. Trebuie doar să scrieți și să rulați scripturile.

SUBIECTE ASOCIATE

Despre AppleScript
Despre limbajul AppleScript

Informații esențiale

Despre appleturi

Scripturile salvate sub formă de aplicație se numesc aplicații AppleScript sau appleturi. Appleturile rulează automat când sunt deschise și execută comenzile din script. Appleturile pot fi mici funcții care conțin doar câteva comenzi sau aplicații complexe care conțin mii de linii.

Appleturile pot fi salvate sub formă editabilă sau numai citire. Un applet editabil conține încă textul scriptului, astfel încât să poată fi editat și recompilat oricând. Pentru a edita sau pentru a modifica un applet, trageți-l peste pictograma Editorului AppleScript. Când salvați un script în formă numai rulare, porțiunea de text editabil este eliminată, iar fișierul nu mai poate fi editat sau recompilat.

Pentru a edita un applet care a fost salvat sub formă editabilă, trebuie să îl deschideți în Editor AppleScript sau în altă aplicație pentru editare AppleScript. Appleturile au nevoie de un gestionar “on run”, care începe rularea scriptului când este deschis appletul.

- Acest exemplu arată un gestionar “on run”.

```
on run
        --first command
        --second command
end run
```

SUBIECTE ASOCIATE

Despre dropleturi
Tipuri de fișiere AppleScript

Informații esențiale

Despre scripturi compilate

Un script compilat este un fișier AppleScript într-o formă editabilă, pe care îl puteți citi și edita în Editorul AppleScript sau în altă aplicație de editare AppleScript.

Când deschideți un script compilat, acesta apare în Editorul AppleScript, însă nu execută automat nicio comandă. Acest lucru vă permite să modificați scriptul fără ca acesta să ruleze în realitate. Apoi puteți compila scriptul, care citește și convertește tot textul în cod AppleScript în cadrul fișierului. Scriptul compilat poate fi rulat. Scripturile compilate au extensia .scpt.

Când salvați fișierul ca script compilat, textul va rămâne tot în fișier, împreună cu codul. Prin urmare, puteți edita scriptul compilat din nou, în orice moment.

SUBIECTE ASOCIATE

Despre appleturi
Despre dropleturi
Tipuri de fișiere AppleScript

Informații esențiale

Despre dropleturi

Un droplet este un script AppleScript care rulează când trageți și eliberați fișiere sau dosare peste pictograma acestuia. Scriptul execută acțiuni asupra fișierelor sau dosarelor.

La fel ca în cazul appleturilor, dropleturile pot fi salvate sub formă editabilă sau numai rulare. Un droplet editabil conține încă textul scriptului, astfel încât să poată fi editat și recompilat oricând. Pentru a edita sau pentru a modifica un droplet, trageți-l peste pictograma editorului de scripturi. Când salvați un script în formă numai rulare, porțiunea de text editabil este eliminată, iar fișierul nu mai poate fi editat sau recompilat.

Dropleturile au nevoie de un gestionar “on open”, care începe rularea scriptului când este deschis dropletul. Gestionarul “on open” are un parametru care conține o listă de articole trase către droplet. O parte din scriptul dropletului examinează lista, iar o altă parte acționează asupra articolelor. Cu excepția cazului în care dropletul este conceput pentru a acționa numai asupra unui singur articol, ar trebui să includă o buclă pentru repetare care afectează toate articolele din listă, executând acțiuni asupra fiecăruia pe rând.

- Iată un exemplu de gestionar de droplet cu parametrul “on open” și listă de parametri.

```
on open (theItemsDropped)
        --first command
        --second command
end open
```

SUBIECTE ASOCIATE

Despre appleturi
Despre scripturi compilate
Tipuri de fișiere AppleScript

Informații esențiale

Utilizarea dicționarelor AppleScript

Pentru a afla ce comenzi și obiecte puteți utiliza pentru a controla o aplicație, puteți consulta dicționarul respectivei aplicații. Dicționarul conține un set de termeni care sunt înțeleși de aplicație.

Puteți vizualiza dicționarul unei aplicații în Editorul AppleScript selectând aplicația în fereastra Bibliotecă sau trăgând pictograma aplicației peste pictograma Editorului AppleScript.

Termenii din dicționar sunt organizați în grupuri de termeni asociați numite “suite”. Comenzile și obiectele sunt scrise cu text aldin.

---

1. În Editor AppleScript, selectați Fereastră > Bibliotecă.

2. Dați dublu-clic pe numele aplicației din fereastra Bibliotecii.
3. Selectați o suită.

   Sunt afișați termenii din suită și descrierile acestora.

Limbajul AppleScript este aranjat în diferite categorii:

- Suite: Grupuri de termeni asociați. În dicționarul Editorului AppleScript, suitele apar în prima coloană, desemnată prin litera portocalie “S.”
- Comenzi: solicită o acțiune sau un rezultat. Comenzile, la care se face referire, de asemenea, ca “evenimente,” apar în a doua coloană, fiind desemnate printr-o literă albastră, “C” (la care se face referire și ca eveniment).
- Clase: Obiecte care acceptă scripturi. Descrierile claselor prezintă proprietățile și elementele care există în clasă. Clasele apar în a doua coloană, fiind desemnate printr-o literă lila “C”.
- Proprietăți: Obiecte care conțin valori. Proprietățile apar în a treia coloană, fiind desemnate printr-o literă lila “P”.
- Elemente: Obiecte conținute în alte obiecte. De exemplu, un paragraf poate conține mai multe cuvinte. Elementele pot apărea în a treia coloană, fiind desemnate printr-o literă portocalie “E”.

SUBIECTE ASOCIATE

Definiții de clase
Definiții de comenzi
Utilizarea AppleScript pentru a comanda aplicații

DESCHIDE

Ghidul limbajului AppleScript: Referințele comenzilor
Ghidul limbajului AppleScript: Referințele claselor

Informații esențiale

Rezolvarea problemelor

Dacă aveți probleme la utilizarea AppleScript, explorați următoarele subiecte pentru informații despre rezolvarea problemei.

Dacă apare o eroare atunci când un utilizator face clic pe Renunță într-un dialog de selectare din listă

Dacă acțiunea de dosar este declanșată neașteptat

Dacă scriptul nu recunoaște un disc

Comenzi elementare

Definiții de clase

Definiția clasei descrie proprietățile și elementele unui obiect care acceptă scripturi. O clasă poate fi comparată cu un substantiv dintr-o propoziție, iar definiția clasei este asemănătoare cu definiția de dicționar a unui substantiv.

De obicei, definiția clasei dintr-un dicționar AppleScript începe cu termenul, cu caractere aldine, fiind urmată de o descriere scurtă a termenului pe aceeași linie.

Aceasta este urmată de o listă de elemente sau obiecte care aparțin sau constituie obiectul scriptabil. În definiția clasei nu este inclusă întotdeauna o listă de elemente, deoarece unele obiecte scriptabile conțin alte obiecte scriptabile, iar altele nu.

Definiția clasei se termină cu o listă de proprietăți sau calități ale obiectului scriptabil și cu valorile acestora.

O intrare de proprietate începe cu numele proprietății, urmat de:

- O descriere a formatului de date în care este stocată valoarea proprietății, cum ar fi integer (număr), point (o listă de două numere), string (date textuale) și boolean (true sau false)
- Un indicator de tip opțional, [r/o], care indică faptul că valoarea proprietății este "read-only" (poate fi doar citită, dar nu modificată).
- O scurtă descriere a proprietății

Dacă un obiect are formă de plural, vă puteți referi la mai multe obiecte.

Dacă un obiect are o listă de elemente, acesta conține alte obiecte. Elementul nume, pe care îl puteți utiliza în script, apare cu caractere aldine. Textul simplu descrie modul în care se face referirea la element.

Obiectele pot avea proprietăți. Numele proprietăților apar cu caractere aldine. Textul simplu descrie tipul de valoare conținut de proprietate, cum ar fi string. Proprietățile pot fi o valoare constantă sau una dintr-o listă de constante. Un script poate obține valoarea unei proprietăți și poate configura valoarea unei proprietăți, cu excepția cazului în care proprietatea are [r/o] (numai citire) după sintaxă.

SUBIECTE ASOCIATE

Definiții de comenzi
Definiții de obiecte
Comenzi AppleScript
Utilizarea dicționarelor AppleScript

DESCHIDE

Ghidul limbajului AppleScript: Referințele claselor

Definiții de comenzi

Comenzile sunt termeni din AppleScript care realizează acțiuni. Comenzile dintr-un dicționar AppleScript sunt afișate în coloana din centru și sunt desemnate printr-o literă albastră "C". Definiția unei comenzi include o scurtă descriere a ceea ce face comanda și sintaxa acesteia. Sintaxa este modul în care se scrie comanda într-un script. Sintaxa poate include mai multe părți.

Cuvintele cu caractere aldine sunt termenii pe care îi utilizați într-o instrucțiune. Trebuie să scrieți acești termeni exact cum apar în dicționar.

Cuvintele cu text albastru indică informații pe care le furnizați. De exemplu, puteți identifica un obiect sau o variabilă pe care ați definit-o.

Uneori, comenzile au părți opționale, care apar în paranteze. Nu sunteți obligați să le utilizați pe acestea în instrucțiuni.

SUBIECTE ASOCIATE

Definiții de clase
Utilizarea dicționarelor AppleScript

Definiții de evenimente
Definiții de obiecte

DESCHIDE

Ghidul limbajului AppleScript: Referințele comenzilor

Definiții de evenimente

Definiția unui eveniment descrie un verb sau o comandă utilizată pentru a orienta o acțiune către un obiect scriptabil. Evenimentele sunt verbele sau acțiunile pe care obiectele le pot realiza sau la care pot participa.

De obicei, definiția unui eveniment începe cu termenul, urmat de o descriere scurtă a termenului pe aceeași linie.

Aceasta este urmată de o listă de parametri utilizați în executarea comenzii. Parametrii opționali sunt închiși între paranteze; parametrii obligatorii nu sunt închiși în paranteze.

Fiecare intrare de parametru începe cu numele parametrului, urmat de o descriere a formatului de date utilizat cu parametrul și se termină cu o scurtă descriere a parametrului.

Definiția unei comenzi include o scurtă descriere (textul subliniat) a ceea ce face comanda și sintaxa acesteia. Sintaxa este modul în care se scrie comanda într-un script. Sintaxa poate include mai multe părți.

Cuvintele cu caractere aldine sunt termenii pe care îi utilizați într-o instrucțiune. Trebuie să scrieți acești termeni exact cum apar în dicționar.

Cuvintele cu text simplu indică informații pe care le furnizați. De exemplu, puteți identifica un obiect sau o variabilă pe care ați definit-o.

Uneori, comenzile au părți opționale, care apar în paranteze. Nu sunteți obligați să le utilizați pe acestea în instrucțiuni.

Comenzile acționează asupra obiectelor. Definiția unui obiect arată sintaxa pentru identificarea obiectului, inclusiv numele acestuia și o scurtă descriere (textul subliniat). Clasa unui obiect determină anumite caracteristici ale obiectului, cum ar fi comenzile pe care le puteți utiliza cu obiectul.

SUBIECTE ASOCIATE

evenimente baze de date
Definiții de clase
Definiții de comenzi
Definiții de obiecte
Cum funcționează AppleScript

Definiții de obiecte

Comenzile acționează asupra obiectelor. Definiția unui obiect într-un dicționar AppleScript arată sintaxa pentru identificarea obiectului, inclusiv numele acestuia și o scurtă descriere (textul subliniat). Clasa unui obiect determină anumite caracteristici ale obiectului, cum ar fi comenzile pe care le puteți utiliza cu obiectul.

Dacă un obiect are formă de plural, vă puteți referi la mai multe obiecte.

Dacă un obiect are o listă de elemente, acesta conține alte obiecte. Elementul nume, pe care îl puteți utiliza în script, apare cu caractere aldine. Textul simplu descrie modul în care se face referirea la element.

Obiectele pot avea proprietăți. Numele proprietăților apar cu caractere aldine albastre. Textul simplu albastru descrie tipul de valoare conținut de proprietate, cum ar fi un șir. Proprietățile pot fi o valoare constantă sau una dintr-o listă de constante. Un script poate obține valoarea unei proprietăți și poate configura valoarea unei proprietăți, cu excepția cazului în care proprietatea are ”[r/o]” (numai citire) după sintaxă.

SUBIECTE ASOCIATE

Utilizarea AppleScript pentru a comanda aplicații
Definiții de comenzi
Definiții de clase
Trimiterea unei comenzi către un obiect
Utilizarea dicționarelor AppleScript

DESCHIDE

Ghidul limbajului AppleScript: Referințele claselor
Ghidul limbajului AppleScript: Proprietăți

Comenzi elementare

Instrucțiuni If (dacă)

O instrucțiune if este o comandă care este executată numai dacă sunt îndeplinite anumite condiții. Fiecare instrucțiune if conține o expresie booleană care este evaluată ca fiind adevărată sau falsă. Comenzile conținute de instrucțiunea if sunt executate numai dacă valoarea expresiei booleene este adevărată. Instrucțiunea if se termină cu un if final. De exemplu:

```
if amountReceived > 100 then
        set memberStatus to "special"
end if
```

În instrucțiunea de mai sus, dacă expresia booleană este adevărată (valoarea amountReceived este mai mare de 100), atunci sunt executate comenzile din instrucțiunea if. Dacă expresia booleană este falsă, comenzile nu sunt executate.

Instrucțiunea if poate fi formulată și cu o instrucțiune else. Această combinație este cunoscută sub numele de instrucțiune if-then-else De exemplu:

```
if amountReceived > 100 then
        set memberStatus to "special"
else
        set memberStatus to "general"
end if
```

În instrucțiunea de mai sus, dacă prima expresie booleană este adevărată (valoarea amountReceived este mai mare de 100), atunci sunt executate comenzile din prima parte a instrucțiunii. Dacă prima expresie booleană este falsă, atunci sunt executate comenzile din a doua parte a instrucțiunii, de după else.

Puteți imbrica instrucțiunile if pentru a gestiona mai multe condiții.

Pentru a afla mai multe despre instrucțiunile if în AppleScript, consultați Ghidul limbajului AppleScript.

SUBIECTE ASOCIATE

Instrucțiuni de repetare
Definiții de comenzi
Configurarea variabilelor în AppleScript
Valori constante

DESCHIDE

Ghidul limbajului AppleScript - If

Comenzi elementare

Instrucțiuni de repetare

Puteți utiliza instrucțiuni repetitive pentru a realiza sarcini de mai multe ori, în funcție de condiții. O instrucțiune repetitivă continuă să ruleze un grup de instrucțiuni în buclă până la îndeplinirea unei condiții, după care iese din buclă. Puteți imbrica instrucțiunile repetitive unele în altele pentru a reacționa la diferite condiții.

AppleScript dispune de o gamă de instrucțiuni repetitive care pot reacționa la diferite condiții.

repetă (întotdeauna)

Repetă continuu într-o buclă. Utilizați o instrucțiune de ieșire pentru a ieși din buclă.

```
repeat
        -- statement
        -- statement
        if (x = 5) then exit repeat
end repeat
```

repeat (number) times

Repetă de câte ori este specificat.

```
repeat 5 times
        -- statement
        -- statement
end repeat
```

repeat while

Repetă cât timp este adevărată o condiție specificată.

```
set x to 1
repeat while (x < 5)
        -- statement
        -- statement
        set x to (x + 1)
end repeat
```

repeat until

Repetă cât timp este adevărată o condiție specificată.

```
set x to 1
repeat while (x < 5)
        -- statement
        -- statement
        set x to (x + 1)
end repeat
```

---

repeat with (variable) from (startValue) to (stopValue)

Configurează variabila la startValue, apoi incrementează variabila după fiecare trecere prin buclă. Repetarea se termină atunci când variabila ajunge la stopValue.

```
repeat with x from (5) to (25)
        -- statement
        -- statement
end repeat
```

---

repeat with (variable) in (list)

Configurează variabila la primul articol din listă. Cu fiecare realizare a buclei, variabila este configurată la următorul articol. Repetarea se termină atunci când au fost utilizate toate articolele din listă.

```
set myList to {234, 342, 681, 874}
repeat with x in myList
        -- statement
        -- statement
end repeat
```

Pentru a afla mai multe despre instrucțiunile repetitive în AppleScript, consultați Ghidul limbajului AppleScript.

SUBIECTE ASOCIATE

Declarații If (dacă)
Configurarea variabilelor în AppleScript
Valori constante

DESCHIDE

Ghidul limbajului AppleScript - repetă

Valori constante

O constantă este un cuvânt rezervat din AppleScript care conține o valoare predeterminată. AppleScript conține numeroase constante pe care le puteți utiliza pentru a obține informații despre obiecte, pentru a realiza comparații sau pentru a efectua calcule aritmetice. Aplicațiile și alte obiecte își pot defini propriile constante. Aceste constante sunt definite în definiții ale claselor de valori.

Pentru a vedea valoarea unei constante, lipiți următorul exemplu în Editor AppleScript și apoi faceți clic pe Rulează. Faceți

clic pe Rezultat pentru a vizualiza valoarea constantei.

Rezultatul este, de asemenea, o constantă. Acesta este o constantă a scriptului care se referă la valoarea returnată de o comandă.

```
obține data curentă
```

Iată câteva exemple de constante:

- Constante aritmetice: pi
- Constante booleene: true, false
- Constante de dată și timp: minutes, hours, days, weeks
- Constante de șiruri: return, space, tab
- Constante de scripturi: anything, current application, it, me, missing value, my, result

Pentru a afla mai multe despre constante în AppleScript, consultați Ghidul limbajului AppleScript.

SUBIECTE ASOCIATE

Configurarea variabilelor în AppleScript
Definiții de obiecte
Definiții de clase
Definiții de evenimente

DESCHIDE

Ghidul limbajului AppleScript - constante

Comenzi elementare

Configurarea variabilelor în AppleScript

O variabilă este un container creat în cadrul unui script care este utilizat pentru a stoca o valoare. Când creați o variabilă, trebuie să specificați un nume pentru aceasta, numit identificator. Când se rulează un script, puteți plasa o valoare în variabilă, puteți accesa valoarea sau o puteți modifica. Variabilele durează numai cât rulează scriptul. Când se închide scriptul, valoarea se pierde.

- Aceste exemple arată cum se specifică un identificator unic și cum i se alocă o valoare.

```
set myVar to "153"

set x to "Rapoarte trimestriale"

set x to false
```

Pentru a vedea cum sunt stocate valorile într-o variabilă, lipiți aceste exemple în Editorul AppleScript și apoi dați clic pe Rulează. Faceți clic pe Rezultat pentru a vizualiza valoarea stocată în variabilă.

Pentru a afla mai multe despre variabile în AppleScript, consultați Ghidul limbajului AppleScript.

SUBIECTE ASOCIATE

Valori constante
Instrucțiuni If (dacă)
Declarații de repetare

DESCHIDE

Ghidul limbajului AppleScript - variabile

Comenzi elementare

Specificarea amplasamentului unei aplicații

Aplicațiile din OS X sunt grupate în “pachete”. Un pachet este un director special care conține dosarele și fișierele care formează aplicația. Din acest motiv, comenzile “path to” și “info for” pot returna rezultate diferite pentru aceeași aplicație.

Dacă utilizați comanda “path to” pentru o aplicație, calea se termină de obicei în “.app.” Este posibil ca extensiile de fișiere să nu fie afișate în Finder ca parte din numele fișierului, însă puteți utiliza extensiile pentru a identifica un fișier dintr-un script.

Dacă utilizați comanda “info for” pentru a obține informații despre o aplicații, proprietatea Dosar a rezultatului este de obicei “adevărat”. Puteți obține mai multe informații despre fișier și despre numele acestuia utilizând proprietățile suplimentare ale rezultatului, precum extensie ascunsă, extensie nume sau nume afișat.

SUBIECTE ASOCIATE

path to
info for
Referirea la dosare, fișiere și discuri
choose application
Comenzi pentru scripturile Finder

Comenzi pentru Finder

Referirea la dosare, fișiere și discuri

AppleScript vă permite să faceți referire la anumite dosare, fișiere și discuri după nume, fără a include o cale. AppleScript poate identifica locația acestui tip de articole, precum dosarul Documente, desktop, dosarul de reședință și discul de inițializare.

- Acest exemplu prezintă modul de a face referire la un anumit dosar prin utilizarea numelui acestuia într-un script.

```
set x to the path to the desktop folder
```

SUBIECTE ASOCIATE

Referirea la Finder în scripturi
path to
info for
Comenzi pentru scripturile Finder

Referirea la Finder în scripturi

Pentru a utiliza comenzi Finder, direcționați comenzile către Finder într-o instrucțiune tell, în același mod în care direcționați comenzi către o aplicație.

- Iată un exemplu de utilizare a instrucțiunii tell într-un script. Instrucțiunea tell direcționează funcția număr de ferestre către “Finder.app.”

```
tell application "Finder.app"
        return the number of windows
end tell
```

SUBIECTE ASOCIATE

Finder
Trimiterea unei comenzi către un obiect
Referirea la dosare, fișiere și discuri
Definiții de obiecte
Comenzi pentru scripturile Finder

DESCHIDE

Ghidul limbajului AppleScript - Specificatori de obiecte

Comenzi pentru scripturile Finder

Iată câteva dintre comenzile pe care le puteți utiliza cu Finder:

activate

alias file

alias list

application file

clean up

close

column

Computer-object

container

copy

count

data size

delete

desktop window

desktop

disk

document file

duplicate

eject

empty trash

exists

file

file information

find

Finder

Finder window

folder

get

icon view options

information window

Internet location file

item

list view options

make

move

moving folder window for

open

package

path to

preferences

preferences window

print

quit

Referirea la dosare, fișiere și discuri

Referirea la Finder în scripturi

reveal

select

set

sort

trash

update

window

Comenzi standard suplimentare pentru scripturi

Comenzile suplimentare sunt o mulțime de instrumente utile pe care le puteți adăuga la scripturile pe care le realizați.

adding folder items to

beep

choose application

choose color

choose file

choose file name

choose folder

choose from list

choose URL

clipboard info

close access

closing folder window for

current date

delay

dialog reply

display

display dialog

do shell script

download

FTP item

get eof

info for

list disks

list folder

load script

mount volume

offset

open for access

open location

opening folder

path to

POSIX path

random number

read

round

run script

say

scripting components

set eof

set the clipboard to

set volume

store script

summarize

system attribute

time to GMT

upload

URL

write